

CORSO ONLINE DI FORMAZIONE SULLA DIDATTICA A DISTANZA PER DOCENTI DI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

In seguito all'emergenza del Covid-19 e alle indicazioni elaborate nella nota del Ministero dell'Istruzione (prof. 388 del 17 Marzo 2020), l'Istituto Superiore Internazionale Salesiano di Ricerca Educativa (I.S.R.E.) propone un corso di formazione sulla didattica a distanza in modalità online rivolto ai docenti di scuole secondarie di 1° e di 2° grado.

Il percorso prevede, **7 moduli formativi per un totale di 21 ore**, con la possibilità per i partecipanti di interagire, accedere alle risorse messe a disposizione (video, documenti, link) e svolgere le esercitazioni previste.

A CHI È RIVOLTO?

DOCENTI
DI SCUOLE SECONDARIE DI 1° E 2° GRADO

COME È STRUTTURATO?

7 MODULI × 3 ORE = 21 ORE

MODALITÀ EROGAZIONE

SINCRONA **ASINCRONA** **RELAZIONE**

21 ore di corso on line suddivise in 7 moduli da 3 ore ciascuno.

Alcuni dei moduli didattici elencati verranno proposti in modalità asincrona, altri attraverso webinar in diretta con possibilità di interagire con i docenti così da salvaguardare la dimensione relazionale ritenuta fondamentale anche per questo percorso di formazione. **L'organizzazione del corso permette a chi frequenta, previa iscrizione, di partecipare anche a singoli moduli.**

DOVE E COME ISCRIVERSI ?

eventbrite

Le prenotazioni al corso vengono raccolte su [ISRE.eventbrite.com](https://www.eventbrite.com) entro l'8 maggio e si considerano valide solo all'atto del versamento della quota di partecipazione. Il corso è pubblicato sulla **piattaforma S.O.F.I.A** e può essere acquistato mediante Carta del Docente.



WEBINAR GRATUITO

06/05/2020
dalle 15.00 alle 16.00

PRESENTAZIONE DEL CORSO
"DIDATTICA A DISTANZA"

eventbrite

ISCRIZIONE OBBLIGATORIA
entro il 4 maggio, sino a esaurimento dei posti.

PROGRAMMA

01

13/05/2020
14.30-17.30

INQUADRAMENTO TEORICO SULLA DIDATTICA A DISTANZA

OBBIETTIVO

L'obiettivo di questo modulo è introdurre il paradigma della didattica a distanza confrontandolo con quello della trasmissione tradizionale e illustrare alcune caratteristiche del *blended learning*.

CONTENUTI

- Come cambia lo spazio dell'educare;
- il mantenimento della relazione educativa;
- risorse e vincoli della didattica a distanza;
- la tecnologia come mediatore didattico;
- il *blended learning* come metodologia di erogazione didattica.

ATTIVITÀ PREVISTE

Durante il modulo verranno presentati i principali modelli didattici legati alla formazione a distanza e alcune buone pratiche che prevedono la mediazione di strumenti tecnologici mantenendo il focus sulla finalità della scuola come spazio di apprendimento e di socialità.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

- Conoscere come cambia la didattica nella formazione a distanza;
- consolidare il contatto con gli studenti e tutelare la relazione educativa;
- creare senso di comunità e consolidare la partecipazione e l'appartenenza.

02

14/05/2020
14.30-17.30

PROGETTAZIONE DIDATTICA DI UNA LEZIONE A DISTANZA

OBBIETTIVO

Il modulo ha come obiettivo quello di apprendere come progettare una lezione a distanza creando dei moduli di apprendimento semplici e focalizzati che permettano agli studenti di mantenere viva l'attenzione. Una buona progettazione del corso sarà utile alla scelta degli strumenti più idonei e a generare un ecosistema didattico efficiente ed efficace.

CONTENUTI

- Progettazione didattica a distanza;
- l'attenzione nei processi di apprendimento;
- il rapporto tra studente, docente e artefatti cognitivi digitali.

ATTIVITÀ PREVISTE

Il modulo prevede la creazione di una lezione all'interno di un'aula virtuale con il coinvolgimento e la partecipazione degli studenti secondo la metodologia della classe rovesciata (*Flipped classroom*). I docenti potranno sperimentare direttamente tutte le fasi di progettazione.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

- Creare un contesto di lavoro che favorisca l'apprendimento cooperativo;
- progettare micro unità di apprendimento con una focalizzazione precisa;
- sperimentare una lezione secondo la metodologia della classe rovesciata.

03

20/05/2020
14.30-17.30

UTILIZZO DI PIATTAFORME LMS (LEARNING MANAGEMENT SYSTEM) PER CREARE UNA CLASSE DIGITALE

OBBIETTIVO

L'obiettivo di questo modulo è quello di fornire una panoramica sulle principali tipologie di sistemi di Learning Management System, approfondendo gli strumenti più usati.

CONTENUTI

- Panoramica dei sistemi di LMS;
- panoramica delle funzionalità di Google Classroom e la sua integrazione con la G-Suite;
- setup e gestione di una classe attraverso WeSchool.

ATTIVITÀ PREVISTE

Spazi integrati per organizzare e gestire complessivamente la classe. All'interno di questi ambienti, a cui si

accede previa identificazione, è possibile raccogliere e condividere risorse, gestire i calendari, le consegne di lavoro, le interazioni e comunicare. Dotarsi di uno di questi ambienti è il primo fondamentale passo per gestire in maniera ordinata e coordinata il lavoro. Diversamente sarebbe necessario ricorrere a strumenti singoli con il rischio, però, di perdere più tempo nell'organizzare le risorse e coordinare il lavoro.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

- Saper creare e gestire un'aula con Google Classroom;
- definire ed installare gli strumenti di integrazione per condividere contenuti con la Classroom;
- saper creare un gruppo in WeSchool;
- conoscere i principali strumenti offerti da WeSchool.

04

21/05/2020
14.30-17.30

GESTIONE DELLA CLASSE DIGITALE: METODOLOGIE E STRUMENTI PER ATTIVITÀ SINCRONE

OBBIETTIVO

L'obiettivo del modulo è quello di avere una panoramica delle 2 principali piattaforme che vengono usate per fare streaming in diretta: Zoom e Google Meet.

CONTENUTI

- Come creare e gestire una classe virtuale con Google Meet;
- come condividere lo schermo e video con Google Meet;
- come creare una classe virtuale con Zoom;
- strumenti di condivisione di Zoom.

ATTIVITÀ PREVISTE

Il modulo prevede di analizzare le due piattaforme più utilizzate in ambito didattico. Durante la lezione verranno valutati opportunità e vincoli delle due piattaforme, e successivamente verrà simulata una lezione a distanza condividendo webcam, schermo e device esterni.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

- Setup di una stanza virtuale con Google meet e Zoom;
- gestione degli strumenti di streaming;
- condivisione dello schermo e di device;
- condivisione di video e lavagne collaborative.

05

27/05/2020
14.30-17.30

GESTIONE DELLA CLASSE DIGITALE: METODOLOGIE E STRUMENTI PER ATTIVITÀ ASINCRONE

OBBIETTIVO

Il modulo ha come obiettivo, quello di analizzare i principali strumenti di registrazione disponibili, focalizzandosi su Nimbus, Loom e OBS.

CONTENUTI

- Come registrare lo schermo e webcam con Nimbus e Loom;
- gli strumenti di annotazione dello schermo;
- come fare l'upload di un video su Youtube o Google Drive;
- utilizzare OBS per registrare e fare live streaming.

ATTIVITÀ PREVISTE

Durante il modulo si utilizzeranno le versioni free di Nimbus e Loom, per registrare lo schermo, finestre del browser e webcam. Si imparerà come editare i video ed arricchirli con note ed audio. Si analizzerà come si può usare il software gratuito OBS per registrare lo schermo e trasmettere in modalità live.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

- Utilizzo di Nimbus per registrare lo schermo e annotare i video;
- utilizzo di Loom per registrare schermo e webcam;
- setup di OBS per registrare lo schermo con l'aggiunta di grafiche.

06

28/05/2020
14.30-17.30

GESTIONE DELLA CLASSE DIGITALE: STRUMENTI PER COSTRUIRE ATTIVITÀ ONLINE ED ESERCITAZIONI

OBBIETTIVO

L'obiettivo del modulo è quello di acquisire le competenze di base per la creazione di attività ed esercitazioni online attraverso l'utilizzo di strumenti interattivi e coinvolgenti, il percorso sarà sviluppato considerando il valore del gioco.

CONTENUTI

- Le basi del gioco e l'educazione attraverso il gioco
- le categorie e gli elementi del gioco;
- i metodi di apprendimento nel gioco (VAK);
- quiz online con Mentimeter e Kahoot;
- verifichiamo con Padlet;
- il gioco come strategia per interagire a distanza e per l'inclusione.

ATTIVITÀ PREVISTE

Il modulo prevede l'approfondimento dei vari strumenti, sperimentando l'uso degli stessi durante la lezione. I partecipanti vedranno quindi come strutturare i contenuti dal lato docente e potranno fruire degli stessi in modalità studente.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

Il modulo permetterà di acquisire le competenze necessarie per la costruzione di contenuti basati sulla *gamification*, sfruttando attività interattive, che permettano di testare in tempo reale le competenze degli studenti.

07

29/05/2020
14.30-17.30

GESTIONE DELLA CLASSE DIGITALE: STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

OBBIETTIVO

Obiettivo del modulo è quello di orientare il docente nel processo di valutazione, tenendo conto dell'adattamento della didattica all'interno del piano formativo e della variazione dei criteri docimologici in base alla struttura stessa dei corsi (interamente mediati dal digitale o misti), fornendo alcuni esempi di strumenti di valutazione.

CONTENUTI

- L'adattamento della funzione certificativa, di quella regolativa e valutativa nei piani di formazione a distanza;
- griglie di osservazione e griglie di valutazione;
- armonizzare il processo auto-valutativo e armonizzarlo con la valutazione esterna;
- valutazione ideografica, normativa e criteriiale.

- strumenti sincronici e diacronici utili alla valutazione (es. Moodle; Moduli di Google; Google Classroom; Socrative, etc.).

ATTIVITÀ PREVISTE

Il modulo prevede un accompagnamento del docente nelle variazioni e adattamenti del processo docimologico, consegnando alcuni criteri di base sulle modalità di verifica e invitandolo a sperimentare alcuni strumenti di valutazione sincronici e diacronici.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

Il modulo fornirà al docente nuovi paradigmi per gestire la valutazione all'interno delle varie tipologie di formazione a distanza, valorizzando i percorsi di autovalutazione e consentendogli di ottenere criteri sufficientemente oggettivi per esercitare la funzione certificativa.

TEAM DOCENTI



MATTEO ADAMOLI

Laureato in scienze pedagogiche all'università di Padova con un master in mediazione culturale. Dottorando in Epistemologia della pedagogia e della didattica. Docente presso IUSVE, tiene il corso di Pedagogia della Comunicazione e Pedagogia Generale. È inoltre docente di Digital Storytelling presso il Master "Food & Wine". I suoi interessi di ricerca includono la Media Education e la sperimentazione di approcci di didattica innovativa attraverso il metodo dello storytelling e del digital storytelling sia in ambiti didattici formali della scuola e dell'università che nei contesti aziendali. Ideatore del format creativo "Booksface" e giornalista pubblicitario.



LUCA CHIAVOGATO

Insegnante-consulente nel mondo della comunicazione, il suo interesse principale è legato alla comunicazione visiva e specialmente foto e video, però è attratto da tutto quello che riguarda la comunicazione nel suo più ampio significato. Ha collaborato con grandi nomi come RCS, Adobe, Apple, Xerox, Konica Minolta, Kyocera, Hp e Tau visual. Da quando iPad è stato introdotto sul mercato svolge dei training legati alla produzione di contenuti multimediali in mobilità, e alle tecnologie digitali per la didattica. Dal 2017 è entrato a far parte dell'Ufficio comunicazione integrata dello IUSVE dove segue la parte dedicata alla produzione di contenuti per il mondo digital oltre ad avere un corso sulla produzione video.



CARLO MENEGHETTI

Game designer e ludo strategist, è docente di Teologia della Comunicazione presso lo IUSVE di Mestre e di Verona, referente per il Veneto del MED, Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla comunicazione. Ha pubblicato "Animazione" (2009), "Basta un clic" (2014), "Tangram, forme sparse di Teologia della comunicazione" (2018), "In gioco veritas" (2019), e due giochi in scatola: "TauToTi" e "Scatena la catena" (2019).